Легенды Древнего мира

ПРАВИЛА

В «Легендах» каждый игрок играет за одного или больше персонажей, отправившихся на поиски приключений. Вы можете играть самостоятельно или вместе с другими игроками. В групповой игре один из игроков становится ведущим (GM). GM зачитывает вслух инструкции и тщательно ведет журнал происходящего с партией и следит за игровым временем.

ПЕРСОНАЖИ

Примечание: Ниже рассмотрены только персонажи-люди, представители иных, фэнтезийных, рас описаны в приложении «Создание и развитие персонажа».

Каждый персонаж обладает тремя атрибутами: Силой, Ловкостью и Интеллектом.

Сила (ST)

Сильные персонажи наносят и могут выдержать больше повреждений.

Ловкость (DX)

Проворным персонажам легче попасть и уклониться от удара.

Интеллект (IQ)

Умные персонажи лучше применяют умения.

Новые персонажи

Новые персонажи начинают с ST8, DX8, IQ8 и восьмью свободными очками (в сумме 32). Персонажи начинают с четырьмя очками умений, двое из которых могут быть боевыми умениями. Персонажи маги начинают с четырьмя очками заклинаний и умений.

ПРОВЕРКИ

Выполнение проверки

Персонаж попадает по врагу, выполнив проверку DX на трех кубиках (3/DX). Игрок бросает три шестигранника (3D6) и суммирует результат. Если сумма равна или меньше DX персонажа, он попал. Если больше – промахнулся. Если он попал, сделайте бросок повреждения (см. «Повреждения»).

Пример

Аякс (DX11) выбросил единицу, тройку и шестерку, что в сумме составило десять. Это меньше или равно его DX, поэтому он поразил свою цель.

Проверка ST или IQ

Персонаж может выполнить проверку 3/ST, чтобы совершить физическое действие, или 3/IQ, чтобы совершить умственное. Проверка на четырех кубиках обозначается 4/ST, 4/DX или 4/IQ.

Встречная проверка

Сначала атакующий выбирает, сколько кубиков он бросит. Затем выбирает защищающийся. Оба делают свои броски, и побеждает тот, у кого сумма будет больше – но только если она не превысит атрибут (+умение) персонажа. Если превысят оба, оба проваливают проверку. При ничьей побеждает тот, у кого сам атрибут выше.

Пример

Аякс, ST12, решает бросить три кубика. Гектор, ST11, тоже выбирает три. Аякс выбрасывает 13, а Гектор выбрасывает 9. У Аякса выпало больше, но 13 превышает его ST12, так что проверку ST выигрывает Гектор.

КАК ИГРАТЬ

Инициатива

Игроки бросают по одному кубику. У кого выпало больше, ходит первым. Перебрасывайте ничьи.

Застать врасплох

В приключение может оговариваться, что одна сторона застает другую врасплох. Сторона, которая застала противника врасплох, получает один ход, в котором противник бездействует, а уж затем делает первый ход.

Ход игрока

В свой ход игрок двигает своих персонажей, в любой последовательности, но по одному за раз. Он должен полностью походить одним персонажем, прежде чем переходить к следующему. Когда он походит всеми персонажами, ход переходит к следующему игроку.

Ход персонажа

Персонаж может походить на свое максимальное значение перемещения (MA), которое равняется половине его DX, округленной вниз. Передвинувшись, персонаж может выполнить ОДНО действие.

Пример

Аякс (DX11) ходит на пять клеточек и атакует.

Клеточки

На одной клеточке может находиться только один персонаж, исключая борьбу противников. Мелкие животные могут занимать одну клеточку, если их несколько. Вступив в клеточку противника, персонаж должен остановиться (см. «Начать борьбу»).

ДЕЙСТВИЯ

Каждый персонаж может выполнить за ход ОДНО действие. Действие это удар, стрельба, метание, разборка, хватание и т.д. Персонаж не может ходить после действия.

Удар

Персонаж бьет по врагу на соседней клеточке, выполняя проверку 3/DX. Защищающийся затем может уклониться, выполнив проверку 3/DX (см. «Реакция»). Если атакующий все равно попал, сделайте бросок повреждения. Если защищающийся останется после удара жив и не пытался уклониться, он может контратаковать (см. «Реакция»).

Выстрел/Метание

Чтобы попасть в ни чем не прикрытого противника стрелковым или метательным оружием, надо выполнить проверку 3/DX. При попадании делается бросок повреждения. Если противник останется жив, он может немедленно контратаковать (см. «Реакция»). Стрелок не может передвигаться тем же ходом, когда стреляет, а метатель может.

Дальность

Дальность стрелкового оружия превышает размеры игрового поля. Дальность метательного оружия в клеточках равна ST метателя. Метатель должен подобрать свое оружие, прежде чем снова его использовать.

Начать борьбу (Заход на чужую клеточку)

Атакующий начинает борьбу, когда заходит на его клеточку противника. Защищающийся может сперва контратаковать, нанеся при попадании дополнительно D6 повреждений (см. «Реакция»). Если он не станет контратаковать, он может уйти от борьбы (см. «Реакция») или приберечь свой ход на потом.

БОРЬБА

Борющиеся противники могут бить только друг друга, и только *после* хода, в котором началась борьба. Тот, кто выиграет встречную проверку ST, попадает по своему врагу, даже если это враг сейчас атаковал. Все дополнительные участники борьбы попадают автоматически. Броня не защищает от ударов в борьбе голыми руками.

Тащить схваченного противника

Выиграв встречную проверку ST, борец встаскивает своего противника на любую свободную соседнюю клеточку. Борец, превосходящий противника по ST в два и более раз, не получает штрафов на подвижность и может также атаковать врагов за пределами своей клеточки. Двигаясь, он попросту несет противника с собой.

Разорвать захват

Борец может вырваться, уходя на любую свободную соседнюю клеточку, выиграв встречную проверку ST. В случае проигрыша он остается схваченным. Персонаж,

превосходящий противника по ST в два и более раз, может свободно выйти из захвата и двигаться и действовать как обычно.

ПРОЧИЕ ДЕЙСТВИЯ

Смена оружия

Чтобы сменить или подобрать оружие, персонаж тратит весь ход – он не может передвигаться этим ходом.

Накладывание заклинаний

Чтобы наложить заклинание, магу надо пройти проверку 3/IQ. Двигаться этим ходом он не может. Если он накладывает персональное заклинание на противника, то должен выиграть встречную проверку IQ. Накладывать заклинания можно только в клеточку, которую ничто не загораживает от взора мага.

РЕАКЦИЯ

Защищающийся может отреагировать только на ОДНОГО из нападающих. Однако при этом он пропускает свой следующий ход. Реакция включает уклонение, контратаку, уход от борьбы и, в ограниченных случаях, заход на клеточку нападающего.

Уклонение

Защищающийся уклоняется, если проходит проверку 3/DX. Но для этого он должен отступить от атакующего на пустую соседнюю клеточку, иначе уклонение невозможно. Можно подождать броска атаки, прежде чем решить уклоняться или нет, но нельзя ждать броска повреждения. Нельзя уклоняться от снарядов или метательного оружия.

Контратака

Оставшийся в живых после атаки защищающийся может сразу атаковать, ударив или выстрелив в нападающего. Попадает он, пройдя проверку 3/DX. Если он попал, сделайте бросок повреждения как обычно.

Уход от борьбы

Нападающий должен выиграть встречную проверку DX, иначе защищающийся может отступить на любую пустую соседнюю клеточку. Если защищающийся сильнее, он может вынудить нападающего отступить, откуда пришел.

Зона контроля

Если нападающий проходит мимо или останавливается на клеточке по соседству с защищающимся, не атакуя и не заходя на его клеточку, защищающийся может контратаковать или зайти на клеточку нападающего, не рискуя быть ударенным.

РАНЕНИЯ и ИСТОЩЕНИЕ

Ранения измеряются в очках повреждения, истощение – в очках усталости. И то, и другое взаимодополняемы. Когда накопленные персонажем очки повреждений и усталости сравняются со значением его ST или превысят его, персонаж немедленно выходит из строя.

Повреждения

Когда бой закончится, персонажи, у которых количество полученных повреждений сравнялось или превысило их ST, должны быть вылечены хотя бы до одного очка ST выше нуля. В противном случае они погибают. Персонажи, получившие повреждений вдвое больше, чем их ST, безнадежны.

Усталость

Усталость приводит к выходу из строя, но не смерти. Очки усталости, полученные вышедшим из строя персонажем, считаются очками повреждений. Персонаж восстанавливает одно очко усталости после каждого столкновения, и всю усталость после полной ночи сна.

Лечение

Между приключениями персонажи полностью выздоравливают. Во время игры персонаж полностью выздоравливает за неделю, если выполняется следующее: (1) он остается в одной локации, (2) у него есть соответствующее укрытие, (3) полностью снабжен едой и (4) не участвует в боях и любой другой деятельности.

ОРУЖИЕ

Повреждение (D)

Попавший по врагу персонаж бросает количество кубиков, определяемое значением повреждения его оружия. Потом он прибавляет или вычитает модификаторы. Получившаяся сумма означает нанесенные им очки повреждений (минимум одно).

Пример

Аякс попал по Гектору, нанеся 2D6-1 повреждений. Он выбросил пять и два, что составило шесть очков (5+2-1=6).

Громоздкость (H)

Громоздкость оружия означает минимально необходимую ST, чтобы им воспользоваться.

Безоружный	**D**	**H**
Безоружный(U)	D3F(U)	-
Клинки	**D**	**H**
Кинжал (T)	D6	-
Кинжал в борьбе (G)	D6+2	-
Рапира	D6	9
Абордажная сабля	2D6-2	10
Короткий меч	2D6-1	11
Палаш	2D6	12
Палаш (2)	2D6+1	12
Полуторный меч	2D6+1	13
Полуторный меч (2)	2d6+2	13
2-ручный меч (2)	3D6-1	14
Дубинки	**D**	**H**
Посох волшебника	D6-1	8
Дубинка (T)	D6	9
Дубинка (2)	D6+1	9
Булава	D6+2	11
Моргенштерн	2D6+1	13
Млат (2)	3D6-2	13
Топоры	**D**	**H**
Топорик (T)	D6+1	9
Топор	D6+3	12
Боевой топор (2)	3D6	15
Древковое оружие	**D**	**H**
Метательное копье (T)	D6	9
Копье (T)	D6+2	11
Алебарда (2)	2D6	12
Снаряды	**D**	**H**
Кинутый булыжник	D2	6
Праща	D6-1	8
Лук (2)	D6	9
Длинный лук (2)	D6+2	12
Арбалет (2R)	2D6	12
Самострел (R3)	3D6	14

(2) Двуручное оружие, нельзя использовать со щитом.
(G) Только этим оружием можно пользоваться во время борьбы.
(R) Перезарядка занимает один ход.
(R3) Перезарядка занимает три хода.
(T) Это оружие можно метать.

(U) D3 усталости, (+1 если нападающий сильнее).

БРОНЯ

Броня (A)

Когда персонаж в бою получает повреждения, уменьшите их количество на суммируемый (доспехи+щит) показатель его брони.

Пример

Гектор получает шесть повреждений, но его броня задерживает три. Так что он получает три повреждения (6-3=3).

Скованность (R)

Уменьшите DX персонажа на суммарную (доспехи+щит) скованность его брони. Скованность также уменьшает MA.

Пример

Гектор (DX12) носит броню с показателем скованности два. Его действительная DX составляет 10 (12-2=10). Его MA равно 5.

Тип	A-R
Стеганная	1-1
Кожа	2-2
Кольчуга	3-3
Сегментированная	4-4
Латы	5-5
Малый щит (S)	1-0
Большой щит (S)	2-1
Башенный щит (S)	3-2

(S) Щитами нельзя пользоваться во время борьбы.

ВЕДЕНИЕ КАМПАНИЙ

Очки опыта (XP)

Персонажи используют XP, чтобы покупать умения, магию и очки ST/DX/IQ. После каждого боя, если все враги убиты, взяты в плен или обращены в бегство, каждый персонаж, внесший свой вклад в победу, получает одно XP. Если персонажи сами удрали, то XP не получают. Дополнительно, когда партия узнает ключевое слово, каждый персонаж получает одно XP.

Развитие

Чтобы повысить ST/DX/IQ, персонаж тратит количество XP равное новому показателю атрибута. Герой тратит 10 XP, чтобы повысить на 1 умения, и 20 XP за заклинание. Маг тратит 10 XP за заклинание и 20 XP за уровень умения. Показатели атрибутов или умений можно повышать в ходе приключения, но учиться новым умениям или заклинаниям можно только в перерыве между приключениями.

Пример

Персонаж с IQ11 тратит 12 XP, чтобы получить IQ12, но для повышения умения на 1 тратит 10 XP.

Карма/Желание

Персонаж расходует одно очко кармы, чтобы перебросить один комплект кубиков. Персонаж расходует желание, чтобы отменить все повреждения, даже если его только что «убили». Персонаж может использовать желание вместо одного очка кармы, а очко кармы вместо одного XP. Неизрасходованная карма, желания и XP сохраняются для будущих приключений.

Проклятие

Проклятый персонаж прибавляет или отнимает (смотря, что хуже) один ко всем своим броскам проверок и повреждений, ухудшая результат. Избавиться от проклятия можно потратив одно желание, три очка кармы или 10 XP. Различные проклятия накапливаются.

УМЕНИЯ

Чтобы применить умение, персонаж должен выполнить проверку соответствующего атрибута на трех кубиках: 3/ST, 3/DX, 3/IQ (см. «Таблицы умений»).

Проверки специальных умений

Некоторые умения персонаж должен уже знать, прежде чем пытаться выполнить проверку. В приключениях на это указывается при помощи слова «для».

Пример

«Аякс выплывет к берегу, если выполнит проверку 3/ST для ПЛАВАНИЯ».

Обычные умений

Иногда персонажу необязательно знать какие-то умения, чтобы выполнить проверку, но если он их знает, это повышает его шансы на успех. В приключениях на это указывается знаком «плюс».

Пример

«Аякс вскарабкается на стену, если выполнит проверку 3/ST+ЛАЗАНИЕ».

Атлетические

Акробат(ика)	3/DX – уменьшает повреждения от падения на 1D6 за каждый уровень умения.
Лазание	3/ST – позволяет карабкаться на препятствия.
Верховая езда	3/DX – позволяет ездить на крупных животных.
Плавание	3/ST – позволяет плавать.

Боевые

Каждый уровень повышает вероятность попадания на 1 (+1 DX) ИЛИ увеличивает на 1 наносимые повреждения. Если уровней больше одного, нельзя их распределять между этими двумя выгодами.

Топор	+1 для топоров, булав или дубинок.
Лук	+1 для луков
Кинжал	+1 для кинжалов, +1 для борьбы.
Древковое оружие	+1 для копий или алебард.
Праща	+1 для пращи.
Меч	+1 для меча.
Безоружный бой	+1 к удару рукой, +1ST для борьбы.

Социальный

Обаяние	Выигрыш встречной проверки IQ позволяет контролировать невраждебных НИПов.
Дипломатия	Выигрыш встречной проверки IQ позволяет менять вариант действий «напасть» на «говорить» и наоборот.
Лидерство	3/IQ – позволяет прибавить уровень Лидерства к одной из проверок персонажа.
Язык карликов	3/IQ – позволяет говорить на карличьем.
Язык эльфов	3/IQ – позволяет говорить на эльфийском.
Язык орков	3/IQ – позволяет говорить на оркском.
Колдовской язык	3/IQ – позволяет говорить на колдовском языке. Для магов это умение стоит 10 XP. (Или бесплатно для приключений Брета Уинтерса)
Грамотность	3/IQ – позволяет читать/писать на конкретном языке.

Выживание

Охотник	3/DX – в начале боя персонаж (не партия) застает противника врасплох.
Скрытность	3/DX – позволяет избегнуть обнаружения.
Выживание	3/IQ – вместо дневного пайка, персонаж питается подножным кормом.
Тактик	Выигрыш встречной проверки IQ позволяет персонажу украсть инициативу.

Следопыт	3/IQ – позволяет опознать и выслеживать местных животных, не дает застигнуть себя врасплох.

Воровские

Замки	3/DX – позволяет взламывать замки.
Пронырливость	3/IQ – позволяет избежать карманной кражи, мошенничества, нападения.
Вор	3/DX – позволяет красть вещи.
Ловушки	3/IQ – позволяет обнаруживать/обезвреживать ловушки.

Ремесла

Алхимик	3/IQ – позволяет создать зелье, усиливающее умение или ST/DX/IQ. Зелье повышает атрибут или умение на уровень умения алхимика. Эффект держится одно столкновение. Создание зелья стоит 1 XP. Маги могут выучить умение алхимика за 10 XP.
Укротитель животных	Выигрыш встречной проверки IQ позволяет предотвратить нападение животного.
Бард	3/IQ – позволяет создать количество очков кармы равное уровню барда и как угодно распределить их среди персонажей, но только для использования в этом приключении.
Ремесленник	3/DX – позволяет заработать дневную плату умелого плотника, крестьянина, рыбака, ювелира, каменщика, кузнеца, ткача и т.д.
Возница	3/DX – позволяет управлять фургонами.
Травник	3/IQ – позволяет создать исцеляющее зелье, восстанавливающее ST, равное произведению уровня умения на кол-во порций травы.
Медик	3/IQ – повзволяет вылечить полученные в последнем бою повреждения в количестве равном уровню медика. Применяется, когда сражение уже закончилось. Можно разделять излечиваемые повреждения между несколькими персонажами.
Купец	Выигрыш встречной проверки IQ позволяет покупать со скидкой, а продавать с наценкой в 10% за каждый уровень купца.
Моряк	3/DX – позволяет избежать столкновения на море.
Ученый	3/IQ – обладает сведениями по истории/науке.

МАГИЯ

Чтобы наложить заклинание, магу надо выполнить проверку 3/IQ (см. «Таблицы магии»). Чтобы наложить на противника персональное заклинание, ему надо выиграть у него встречную проверку IQ. Накладывать маг может лишь те заклинания, которые знает, и рейтинг которых не превышает его IQ. Маг не может колдовать во время борьбы, но если с ним собираются вступить в борьбу, может в качестве контратаки наложить персональное заклинание на противника или совершить магический удар.

Динамические и статические заклинания

Динамические заклинания одноразовые, статические же остаются в игре до конца столкновения. При повторном наложении на одну и ту же область того же самого статического заклинания, дополнительных эффектов оно не дает.

Усталость

За успешное накладывание заклинания маг расплачивается усталостью (см «Ранение и истощение»). Стоимость в очках усталости указана в таблицах заклинаний.

Усовершенствованные заклинания

Если маг знает заклинание, воздействующее на несколько клеточек, то он автоматически знает и все менее мощные версии этого заклинания. Аналогично, персонаж, знающий слабую версию усовершенствованного заклинания, автоматически выучивает более мощный вариант, когда его IQ повышается до необходимого уровня.

Новые заклинания

Когда Маг накопит достаточно XP, он может потратить их на то, чтобы выучить новое заклинание. Для этого, во-первых, сложность заклинания не должна превосходить IQ Мага, во-вторых, само заклинание необходимо где-то достать – в Гильдии Магов, купить свиток в лавке, отбить у вражеского колдуна и т.д.

Посохи и палочки

У мага может быть посох или палочка – сгодится любая деревяшка. Посох или палочка принимает на себя усталость мага, пока не выработается. Выработавшийся посох (палочка) автоматически перезаряжается за ночь. Способность поглощать усталость у нового посоха равна нулю. Чтобы навсегда увеличить ее, за каждую единицу поглощения маг платит 2 XP. Максимальное значение, до которого можно повышать поглощающую способность посоха (палочки), равна IQ мага.

Металлы

Излишек металла мешает магии. Маги в металлической броне не могут накладывать заклинания.

СОТВОРЕНИЕ (Статические)

Сотворяющие заклинания создают физические объекты в выбранных клеточках.

Огонь-1	IQ9	1F	Любой, кто находится в этой клеточке или проходит сквозь нее, получает 2 повреждения от ожогов. Броня от огня не защищает. Дикие животные в огонь не пойдут.
Вспышка	IQ10	3F	Создает ослепительную вспышку. У всех находящихся на игровом поле, кроме самого заклинателя, DX уменьшается на 2. Заклинание динамическое, не суммируемое.
Тень	IQ10	1F	Создает занимающую одну клеточку тень в выбранном месте. Все атаки в эту клеточку и из нее требуют 4/DX.
Веревка	IQ11	2F	Когда нужно связать или куда-то залезть. Связанный противник не может передвигаться, если у него ST20 или меньше, и все действия выполняет на 4/DX. Если он выполнит проверку 4/DX, веревка исчезнет.
Стена	IQ11	2F	Создает прочную стену в одной клеточке, блокирующей перемещение как настоящая стена. Заклинание нельзя накладывать на занятую клеточку.
Огонь-3	IQ12	2F	Создает огонь в трех смежных клеточках.
Тень-3	IQ12	2F	Создает тень в трех смежных клеточках.
Стена-3	IQ13	4F	Создает стену трех смежных клеточках.
Суперверевка	IQ15	5F	Аналогично заклинанию «веревки», но действует на существ с ST40.
Тень-7	IQ15	3F	Создает тень в семи смежных клеточках.
Огонь-7	IQ16	4F	Создает огонь в семи смежных клеточках.
Стена-7	IQ16	6F	Создает стену в семи смежных клеточках.

ЗАЧАРОВАНИЕ (Статические)

Зачаровывающие заклинания воздействуют на свойства или поведение предметов или существ.

Размытость	IQ8	2F	По размытой цели трудно попасть. Все атаки по ней требуют 4/DX.
Замедлить	IQ8	2F	Пораженный этим заклинанием может передвигаться только с ½ своего MA.
Помочь	IQ9	1F	До конца столкновения дает +1 к любому из атрибутов. Можно накладывать на самого себя.
Неуклюжесть	IQ9	*	За каждое уплаченное заклинателем очко усталости понижает DX цели на 1.

Замешательство	IQ9	*	За каждое уплаченное заклинателем очко усталости понижает IQ цели на 1.
Скорость	IQ10	2F	Удваивает MA цели.
Скользкий пол	IQ10	1F	На заколдованной клеточке приходится сражаться с 4/DX.
Отражение огня	IQ11	3F	Все снаряды, выпущенные в зачарованного персонажа, атакуют того, кто стрелял.
Скользкий пол-3	IQ11	2F	Создает скользкий пол в трех смежных клеточках.
Застыть	IQ12	4F	Цель этого заклинания застывает до конца столкновения. Если она получит повреждение или усталость, чары развеются.
Невидимость	IQ12	4F	Атака невидимой цели выполняется на 5/DX.
Волшебное зрение	IQ12	3F	Позволяет видеть сквозь любое препятствие, как естественное, так и волшебное.
Полет	IQ13	4F	Позволяет летать с MA12. Атака летающей цели выполняется на 4/DX.
Скользкий пол-7	IQ13	3F	Создает скользкий пол в семи смежных клеточках.
Каменная плоть	IQ13	3F	Дает броню 4-0. Не может суммироваться с другими заклинаниями бронирования.
Развеять магию	IQ14	4F	Позволяет отменить одно любое заклинание, для чего требуется выиграть встречную проверку IQ у того, кто его наложил, или, если колдун-соперник отсутствует, встречную проверку у сложности (IQ) заклинания.
Щит от заклинаний.	IQ14	4F	Защищает от любых персональных заклинаний.
Железная плоть	IQ15	4F	Дает броню 6-0. Не может суммироваться с другими заклинаниями бронирования.
Смерть	IQ16	*	Причиняет одно очко повреждения за каждое уплаченное магом очко усталости.

ИСЦЕЛЕНИЕ (Динамические)

Исцеление позволяет быстро излечивать ранения.

Исцеление ран	IQ10	*	Излечивает одно очко повреждения за каждое уплаченное очко усталости. Маг может лечить сам себя. На персонажей, получивших повреждения равные или превышающие их ST, это заклинание не действует.
Обратить смерть	IQ14	*	Оживляет убитого в последнем столкновении персонажа, дав ему ST1. Персонаж, получивший 2xST повреждений, необратимо мертв.
Обмен энергией	IQ16	ST+3	Пересылает полученные повреждения от одного персонажа другому. Заклинание считается персональным, если накладывается на противника.

ИЛЛЮЗИЯ (Статические)

Иллюзии и образы существуют лишь в воображении. Образы исчезают, если их коснуться, иллюзии наносят повреждения, пока в них не разуверятся или не «убьют». Чтобы разувериться в образе или иллюзии, персонаж должен выиграть встречную проверку IQ у их создателя.

Образ-1	IQ8	1F	Создает в одной клеточке объект, который выглядит, издает звуки и пахнет совсем как настоящий.
Иллюзия-1	IQ11	2F	Создает в одной клеточке объект, действующий совсем как настоящий. Существует, пока в нем не разуверятся.
Сон-1	IQ11	3F	Погружает в мгновенный сон. Спящий пробуждается, если его

			атакуют или в течении хода трясут.
Образ-4	IQ13	2F	Создает образ в четырех смежных клеточках.
Контроль мыслей	IQ13	5F	Контролируемый выполняет все приказы, кроме самоубийственных. Не может действовать в тот ход, когда его мысли были взяты под контроль.
Иллюзия-4	IQ14	3F	Создает иллюзию в четырех смежных клеточках.
Сон-4	IQ14	4F	Погружает в сон на четырех смежных клеточках.
Образ-7	IQ15	4F	Создает образ в семи смежных клеточках.
Иллюзия-7	IQ16	5F	Создает иллюзию в семи смежных клеточках.
Сон-7	IQ16	8F	Погружает в сон на семи смежных клеточках.

КИНЕТИКА (Динамические)

Кинетика – это способность передвигать удаленные предметы. Магические удары (Кулак, Огненный шар, Молния) действуют как снаряды, а потому им не воспротивишься, как прочим персональным заклинаниям.

Магический кулак-1	IQ8	1-2F	Причиняет XD6-2 повреждений, где X – стоимость заклинания. Максимальная стоимость 2 очка усталости.
Бросить оружие	IQ8	1F*	Жертва бросает любой предмет, который держит. Если у нее ST выше 30, заклинание стоит 2F.
Отбросить-1	IQ9	1F*	Заклинатель отбрасывает от себя одного противника. Каждые три клеточки, на которые он будет отброшен, стоят 1F.
Подножка	IQ10	2F*	Сбивает жертву с ног, вынуждая ее пропустить свой ход. Если у жертвы ST выше 30, заклинание стоит 4F.
Шоковая защита.	IQ10	3F	Все прочие, оказавшиеся на одной клеточке с магом, получают D6 повреждений (броня не защищает). Заклинание статическое.
Обросить-3	IQ11	2F*	Маг отбрасывает от себя противников из трех смежных клеточек. Каждые три клеточки, на которые они будут отброшены, стоят 2F.
Магический кулак-3	IQ11	2/4F	Аналогично Магическому кулаку-1, но воздействует на три смежные клеточки. Стоит вдвое больше Магического кулака-1.
Взрыв	IQ12	2F	Причиняет D6 повреждений всем прочим, оказавшимся на одной клеточке с магом и на всех примыкающих клеточках. Броня не защищает.
Сломать оружие	IQ12	3F	Разбивает выбранное оружие. На волшебное оружие не действует.
Огненный шар-1	IQ12	1-3F	Причиняет XD6-1 повреждений, где X – стоимость заклинания. Поджигает горючие объекты, а на клеточке, куда попало заклинание, вспыхивает огонь (см. заклинание Огонь-1). Максимальная стоимость 3 очка усталости.
Огненный шар-3	IQ14	2-6F	Аналогично Огненному шару-1, но воздействует на три смежных клеточки. Стоит вдвое больше Огненного шара-1.
Молния-1	IQ14	1-4F	Причиняет XD6 повреждений, где X – стоимость заклинания. Максимальная стоимость 4 очка усталости.
Магический кулак-7	IQ14	3-6F	Аналогично Магическому кулаку-1, но воздействует на семь смежных клеточек. Стоит втрое больше Магического кулака-1.
Отбросить-7	IQ15	3F*	Маг отбрасывает от себя противников из семи смежных клеточек. Каждые три клеточки, на которые они будут отброшены, стоят 3F.

Огненный шар-7	IQ16	3-9F	Аналогично Огненному шару-1, но воздействует на семь смежных клеточек. Стоит втрое больше Огненного шара-1.
Молния-3	IQ16	2-8F	Аналогично Молнии-1, но воздействует на три смежные клеточки. Стоит вдвое больше Молнии-1.
Молния-7	IQ18	3-9F	Аналогично Молнии-1, но воздействует на семь смежных клеточек. Стоит втрое больше Молнии-1.

СМЕНА ЛИЧИНЫ (Статические)

Маг принимает облик соответствующего существа, получает его способности и DX, но сохраняет свой IQ. Маг возвращает свой облик, когда того пожелает, или если потеряет сознание. Персонажи не могут накладывать заклинания в чужом облике.

Волк	IQ11	2F	Волк: STx1 DX13, MA8; Атака D6+1, Шкура 1-0
Медведь	IQ13	4F	Медведь: STx3 DX11; Атака 3D6; Шкура 2-0. При возврате в человеческий облик, полученные в медвежьем облике повреждения сокращаются на 1/3.
Горгулья	IQ15	4F	Горгулья: STx2 DX11; Атака 2D6; Кожа 4-0; MA16 летает.
Дракон	IQ17	5F	Дракон: STx3 DX13; Атака 2D6+2; Огонь (как снаряд) 2D6+2; Чешуя 3-0; MA16 летает.

ВИДЕНИЕ (Статические)

Видение это способность быть в курсе событий, предметов или условий в различных местах и в разных временах.

Явить магию	IQ9	1F	Выявляет всю местную магию.
Прочесть мысли	IQ12	1F	Прочтите наперед, к чему приведет выбор варианта «поговорить», а потом уж принимайте решения.
Увидеть будущее	IQ14	3F	Прочтите все варианты действий для данного параграфа, а потом уж принимайте решения.

ПРИЗЫВАНИЕ (Статические)

Призывание вызывает существо с иного плана. Существо появляется в пределах двух клеточек от мага и ничего не делает в ход своего прибытия. За один раз можно призвать лишь одно существо. Существо исчезнет, если его отослать, или если маг потеряет сознание. Призывание – это статическое заклинание.

Призвать волка	IQ9	3F	ST10 DX13 IQ6 MA8; Атака D6+1; Мех 1-0
Призвать воина	IQ10	3F	ST12 DX12 IQ8; Палаш 2D6; Щит 1-0
Призвать медведя	IQ11	5F	ST30 DX11 IQ6 MA8; Атака 3D6; Мех 2-0
Призвать горгулью	IQ13	5F	ST20 DX11 IQ8; MA16 летает; Атака 2D6; Каменная кожа 4-0.
Призвать великана	IQ14	5F	ST45 DX10 IQ8; MA8; Дубина 3D6+3; Башенный щит 3-0.
Телепортация	IQ15	1F	Телепортирует любого персонажа на другую клеточку. Не может телепортировать в материальные преграды.
Призвать малого дракона	IQ15	6F	ST30 DX13 IQ16 MA16 летает; Атака 2D6+2; Огонь (как снаряд) 2D6+2; Чешуя 3-0.
Призвать дракона	IQ16	9F	ST60 DX14 IQ20 MA20 летает; Атака 4D6; Огонь (как снаряд) 4D6; Чешуя 5-0.
Воскресить мертвеца	IQ18	*	Призывает дух погибшего персонажа, чтобы тот овладел живым носителем. Дух сохраняет свои прижизненные DX, IQ, умения и магию, и принимает ST носителя. Для носителя это персональное заклинание. Стоимость равна IQ духа.

Приложения:
ЦЕНЫ

ОРУЖИЕ:

Клинковое:
Кинжал 10s
Рапира 40s
Абордажная сабля 40s
Короткий меч 50s
Палаш 75s
Полуторный меч 100s
Великий меч 125s

Черенковое:
Дубина 1s
Ухват 15s
Булава 30s
Топор 40s
Моргенштерн 60s
Млат 80s
Боевой топор 150s

Древковое:
Метательное копье 20s
Копье 40s
Алебарда 75s
Пика 90s

Стрелковое:
Праща 5s
Лук 50s
Длинный лук 100s
Арбалет 150s
Самострел 200s
Стрелы/болты 2c
Пульки 1c

БРОНЯ:
Стеганная 40s
Кожаная 100s
Кольчуга 250s
Пластинчатая/сегментированная броня 500s
Латы 1000s

Малый щит 25s
Большой щит 50s
Башенный щит 100s

Броня мастерской работы: Скованность меньше на 1, стоит в 5 раз больше обычной брони.

Одежда:

Одежда (простолюдина) 10s
Одежда (купца) 50s
Одежда (платье) 100s
Одежда (мелкого дворянина) 200s
Плащ 3s
Мантия, простая 3s
Мантия, расшитая, 25s+
Сапоги 15s
Сандалии 1s
Туфли 5s
Шляпа 5s

Снаряжение:
Рюкзак 2s
Бурдюк 3c
Фляга 1s
Факел 1c
Трутница 1s
Фонарь 5s
Масло 1s/пинта
Палатка 50s
Спальный мешок/скатанная постель 5s
Чистый свиток 4s
Чернила 2s/пинта
Лопата 3s
Веревка 1c/1ярд
Дешевый религиозный символ 1c
Простой символ 1 s
Украшенный символ 50 s+
Отмычки 75s
Аптечка 50s

Еда:
Сухпай 1s/день
Крестьянская трапеза 1c
Трапеза в таверне 3s
Качественная трапеза 10s
Великолепная трапеза 20s+
Пинта эля (дрянного) 3c
Пинта эля (доброго) 1s
Пинта эля (лучшего) 5s+
Кубок вина (дешевого) 5c
Кубок вина (доброго) 2s
Кубок вина (лучшего) 10s+

Припасы для волшебника и алхимика:
Субстанции: 10s-1,000s
Колбы и т.д.: 1s-20s
Новые заклинания (цены еще проходят тестирование!):
До IQ10 – по 10s за единицу IQ
От IQ11 до IQ14 – по 20s за единицу IQ
От IQ15 и выше – по 30s за единицу IQ

Создание и развитие персонажей
Предложено игроком Michael R. Dowden
СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

1. Выберите тип персонажа. Вы можете играть либо Героем, либо Магом. Герои начинают с 3 умениями и получают дополнительные умения за ½ стоимости. Маги начинают с 3 заклинаниями и получают дополнительные заклинания за ½ стоимости. Если в дальнейшем Герои потратят свои XP на заклинания, то тоже смогут их накладывать.

2. Выберите расу. Можете выбрать любую расу из следующей таблицы.

Раса	**ST**	**DX**	**IQ**	**Очки**	**Описание**
Люди	8	8	8	+8	+1 уровень к любому Социальному умению, +1 ко всем проверкам атрибутов в городской среде.
Карлик	11	8	8	+5	Может выполнить проверку 3/IQ, чтобы обнаружить пустоты или напряжения в земле, +1 ко всем проверкам атрибутов под землей.
Эльф	7	10	10	+5	Может выполнить проверку 3/IQ, чтобы обнаружить магию, +1 ко всем проверкам атрибутов в лесу.
Тигран	9	11	8	+4	Может драться когтями как кинжалами, +1 уровень к умению Охотник. Тиграны – это хищная раса кошкообразных.
Урсан	13	8	7	+4	Естественный рейтинг брони 1/0. Максимальный IQ 10. Урсаны – это племенной народ людей-медведей.
Гном	6	11	11	+4	Может выполнить проверку 3/IQ, чтобы обнаружить магию. Максимальная ST 9. Накладывает на себя невидимость за 1F (никаких поглощений посохом и т.д.)
Гоблин	7	7	7	+9	Может выполнить проверку 3/IQ, чтобы обнаружить магию. Естественная устойчивость к магии +1.
Люприец	9	11	7	+5	+1 уровень к умению Следопыт, +1 MA. Люприйцы – шустрая раса собакообразных.
Орк	11	9	7	+5	Обязан выполнить проверку 3/IQ, чтобы не спровоцировать драку или оскорбления, +1 уровень к любому Оружейному умению.

3. Распишите показатели атрибутов. К стартовым показателям вашей расы прибавьте дополнительные очки, чтобы улучшить атрибуты, как сочтете нужным. Повысить значение атрибута на 1 стоит 1 очко.

Атрибут	**Сокр.**	**Описание**
Сила	ST	Позволяет использовать более громоздкое оружие, увеличивает здоровье и количество возможных заклинаний.
Ловкость	DX	Позволяет лучше атаковать и уворачиваться, а также влияет на скорость перемещения.
Интеллект	IQ	Определяет силу заклинаний, способность к восприятию и сноровку в умениях.
Перемещение	MA	Равняется половине DX (округляя вниз).

4. Выберите умения. Получите умения вашей расы. Герои выбирают 3 дополнительных умения. Обратите внимание, можно выбирать одно умение больше одного раза, тем самым увеличивая его уровень. Однако у начинающего персонажа ни одно умение не может быть выше 2-го уровня. (Полный список умений см. в основных правилах).

5. Выберите заклинания. Маги получают 3 заклинания на свое усмотрение. Обратите внимание, Маги не могут выбирать заклинания, которые требуют более высокого IQ, чем у Магов. (Полный список заклинаний см. в основных правилах).

6. Выберите снаряжение. Каждый персонаж начинает с 2 оружиями и одной броней. Вместо одного из оружий можно взять щит. Маги не могут выбирать металлическую броню, потому что не могут колдовать, когда на них надет металл, и никто не может выбирать для начинающего персонажа латы или башенный щит. Обратите внимание на громоздкость оружия и удостоверьтесь, что у вашего персонажа ST хотя бы равна громоздкости оружия. Также обратите внимание, что Маги не могут колдовать, пока держат щит или любое оружие кроме своего посоха. Каждый Маг начинает с посохом, чей ресурс равен его ST или IQ, смотря, что ниже. Все персонажи начинают с 10 серебряными шиллингами и запасом пищи и воды. (Полный список снаряжения см. в приложениях).

РАЗВИТИЕ ПЕРСОНАЖА

Персонажи развиваются, тратя очки опыта (XP), полученные во время приключений. Варианты развития даны в следующей таблице:

Вариант	**Стоимость Герой/Маг**	**Примечания**
+1 ST	По-разному	Стоимость в XP равна следующему уровню (с 8 до 9 – 9 XP).
+1 DX	По-разному	Стоимость в XP равна следующему уровню (с 8 до 9 – 9 XP).
+1 IQ	По-разному	Стоимость в XP равна следующему уровню (с 8 до 9 – 9 XP).
+1 уровень умения	10/20	Получает новое умение с уровнем 1 или повышает на 1 уровень уже имеющегося. За Колдовской язык и Алхимика Маги платят только 10 XP.
Выучить заклинание	20/10	Любой персонаж может учить заклинания, но должен обладать соответствующим IQ.
Увеличить ресурс посоха	2 за единицу	Любой персонаж может иметь посох с максимальным ресурсом равным своему IQ.